

**FACEBOOK DAN PERUBAHAN PERILAKU DIKALANGAN REMAJA
(STUDI KASUS DI DESA TIGARUNGGU KECAMATAN PURBA
KABUPATEN SIMALUNGUN)**

Oleh :

Jens Cinta G Malau.1201112507

Email : cintaaja352@gmail.com

Pembimbing : T.Romi Marnelly, S.Sos, M.Si

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Jl. HR. Soebrantas KM. 12,5 Kampus Bina Widya Simpang Baru

Pekanbaru Indonesia

28293-Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRAK

Skripsi ini diajukan guna memenuhi syarat meraih gelar Sarjana Sosiologi. Dengan judul “Facebook dan Perubahan Perilaku Dikalangan Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Di Desa Tigarunggu Kecamatan Purba Kabupaten Simalungun)”. Masalah yang dibahas dalam skripsi ini adalah bagaimana aktivitas siswa/siswi dalam penggunaan media sosial Facebook dan bagaimana pengaruh Facebook terhadap perilaku di kalangan siswa/siswi dalam penggunaan media sosial Facebook. Subjek dalam penelitian ini adalah 7 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *snowball sampling*. *snowball sampling* adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel begitu seterusnya sehingga jumlah sampel semakin banyak. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif sebab metode ini menjelaskan setiap permasalahan mengenai judul ini secara deskriptif. Instrumen penyaringan data yang digunakan adalah observasi, daftar pertanyaan, dan dokumen. Teori yang digunakan adalah teori perubahan social dan teori gaya hidup. Hasil penelitian secara umum yang dilakukan maka penulis dapat mengatakan bahwa Banyak siswa/siswi SMA Negeri 1 Purba berpendapat facebook merupakan salah satu penyedia layanan komunikasi yang lebih modern melalui jejaring dunia maya internet. Facebook mempermudah komunikasi dengan orang lain tanpa batas dimanapun dan kapanpun, baik dengan orang lain yang kita kenal dan tidak kita kenal. Facebook mempengaruhi tingkah laku remaja yang dimana timbulnya efek kecanduan dalam penggunaan aplikasi facebook selain itu juga penggunaan facebook pada kalangan remaja SMA Negeri 1 Purba sudah di jadikan gaya hidup dan menjadi *trend* dalam lingkungan remaja tersebut.

Kata Kunci : Facebook, Gaya Hidup, Trend, Remaja.

**FACEBOOK AND BEHAVIORAL CHANGES IN TEENAGERS(STUDY
CASE ON TEENEGERS IN THE VILLAGE TIGARUNGGU THE DISTRICT
SIMALUNGUN)**

By:

Jens Cinta G Malau. 1201112507

Email:cintaaja352@gmail.com

Counsellor: T.Romi Marnelly S.Sos, M.Si

Sociology Major

Departement of Faculty Social And Political Sciences

University of Riau, Pekanbaru

Campus Bina Widya At HR Soebrantas Street Km. 12,5 Simpang Baru

Pekanbaru Indonesia

28293-Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRACT

This thesis is submitted in order to qualify holds a bachelor of sociology. With the title "Facebook And Behavioral Changes In Teenagers (Study Case On Teenegers In The Village Purba Tigarunggu The District Simalungun)." The problem is discussed in this paper is how the activity of student / student in the use of social media Facebook and how the influence of Facebook on behavior in the student / student in the use of social media Facebook. Subjects in this study were 7 people. The sampling technique used in this study is the snowball sampling technique. snowball sampling is a sampling technique that initially a small amount, then the sample is given the choice of his friends to be sampled so on so that the number of samples each. The method used is a qualitative research method because this method explain any concerns regarding this title is descriptive. Instrument data filtering is observation, questionnaires and documents. The theory used is the theory and the theory of social change lifestyle. The results were made public, the writer can say that Many students / SMA Negeri 1 Primitive argued facebook is one of the providers layanan more modern communication via internet networking cyberspace. Facebook facilitate communication with others without limits wherever and whenever, either with another person we know and we do not know. Facebook influence young people's behavior in which the onset of the effects of addiction in the use of facebook applications while also use facebook in teenagers SMA Negeri 1 Purba already made in lifestyle and a trend in the youth environment.

Keywords: Facebook, Lifestyle, Trend, Teenager

1. PENDAHULUAN

Banyak situs jejaring sosial yang semakin populer dan berkembang saat ini. Salah satunya adalah dunia pertemanan *facebook*. *Facebook* adalah salah satu jejaring sosial yang berguna untuk mencari teman. *Facebook* juga dapat diaplikasikan dengan cara mengirim video, foto, bermain *games*, berdiskusi, dan masih banyak lagi. Luasnya jaringan yang dibuat *facebook* membuat para pengguna berpikir untuk memanfaatkannya tidak hanya untuk mengunggah foto, memperbarui status dan lainnya. Tetapi orang yang ingin mencari untung dari *facebook* berusaha membuat *website* bisnis secara *online*, pendidikan hingga kriminalitas. *Facebook* juga merambat di kalangan remaja. Seperti yang diketahui, *facebook* sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja zaman sekarang. *Facebook* dianggap menarik dan menyenangkan bagi mereka. Para remaja sering menggunakan *facebook* untuk menumpang popularitas agar tidak dianggap ketinggalan zaman oleh teman-temannya. Para remaja bertingkah aneh-aneh di dunia maya, misalnya meng-*upload* foto-foto yang tidak senonoh di profilnya, mengomentari orang lain dengan seenaknyadan lainnya. Semua yang telah disebutkan tersebut merupakan hasil dari rasa ingin tahu yang berlebihan dari remaja.

Facebook merupakan aplikasi yang sering digunakan khalayak banyak sejak di perkenalkannya *facebook* oleh pembuat aplikasi *facebook* tersebut. Di lihat dari kepopuleran aplikasi *facebook* jauh lebih banyak penggunaanya di bandingkan aplikasi lainnya. Hal ini di

lihat dari mudahnya dalam menggunakan *facebook* sehingga kategori anak-anak pun sudah bisa menggunakannya. Pengguna *Facebook* seringkali disebut Facebooker. Mayoritas Facebooker menggunakan *Facebook* untuk terkoneksi dengan keluarga, relasi, dan teman-teman. *Facebook* menyebabkan jaringan relasi semakin luas karena penemuan-penemuan baru relasi senantiasa tercipta. Tidak hanya itu, *Facebook* mampu membuka gerbang komunikasi sehingga kontak dapat terus dilakukan. Selain itu, *Facebook* memiliki fasilitas *newsfeed* yang memudahkan Facebooker mengakses informasi dengan terorganisasi dan pengingatnya seperti pemberitahuan aktivitas teman Facebooker lain serta pesan-pesan layaknya e-mail cukup digemari banyak Facebooker.

Selain adanya perubahan tingkah laku yang dialami remaja terdapat juga perubahan sosial yang mereka alami. Seperti contohnya dalam hal berinteraksi tidak perlu dilakukan dengan bertemu langsung, sejak kemunculan *facebook* berinteraksi dapat dilakukan dengan fasilitas *chatting* yang ditawarkan *facebook* selain itu *facebook* dapat juga digunakan sebagai media untuk mengundang seseorang kesuatu acara yang akan di adakan. Disisi lain para remaja lebih banyak menghabiskan waktu mereka dengan menggunakan *facebook* tanpa memperdulikan keadaan disekelilingnya sehingga terkadang pergaulan mereka pun terhambat karena terlalu asik dengan *facebook*. Untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka pun, mereka lebih sering menggunakan fasilitas *chatting* yang ada di *facebook*.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara pada remaja di desa Tigarunggu-Kabupaten Simalungun, kehadiran *facebook* dapat membuat remaja lupa akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar, para remaja ini tidak bisa manajemen waktu dengan baik. *Facebook* tidak hanya digunakan diluar jam pelajaran, tetapi *facebook* digunakan kapan saja dan di mana saja mereka mau. Mereka dapat mengakses situs *Facebook* dalam waktu berjam-jam, tanpa mereka sadari perhatiannya hanya terfokus pada media yang digunakan untuk mengakses situs *Facebook* (*laptop, komputer maupun handphone*), mereka seolah-olah tidak lagi peduli dengan apa yang terjadi di sekitarnya karena mereka disibukkan dengan obrolan-obrolan dengan fasilitas *chating* ataupun sibuk membuka profil teman dan mengomentari status-status yang di-*update* oleh teman *Facebook*nya.

Banyak yang menjadi penyebab terjadinya para remaja ini sering menggunakan *facebook* yaitu karena sudah terlalu ketagihan terhadap fitur-fitur yang ditawarkan oleh *facebook* seperti game-game online, adanya kepentingan lain seperti bisnis online yang dapat dilakukan di *facebook* atau ada diantara mereka yang hanya sekedar untuk melihat-lihat status dan profil seseorang yang dikenalnya lama maupun yang baru dikenal di *facebook*.

Dari hasil pengamatan sementara yang dilakukan peneliti di warnet-warnet daerah ini, para pengunjung warnet yang pada umumnya lebih banyak remaja yang masih bersekolah baik itu perempuan

dan laki-laki memiliki perbedaan dalam penggunaan aplikasi *facebook* ini. Remaja laki-laki yang membuka *facebook* pada umumnya menggunakan aplikasi game yang disediakan di aplikasi ini, sedangkan untuk para remaja perempuan mereka lebih banyak menggunakan *facebook* untuk melihat-lihat kabar berita dan profil teman-temannya, selain itu mereka juga lebih sering melakukan *chating* dengan teman-temannya.

Penggunaan *facebook* secara berlebihan di kalangan remaja yang masih duduk dibangku sekolah ini yang pada umumnya masih baru mengenal aplikasi ini sebagian besar menyebabkan dampak negatif. Dari data sementara yang diperoleh dari SMA Negeri 1 Purba Tigarunggu dalam tahun 2015 siswa-siswi yang cabut saat jam pelajaran sebanyak 10 orang, dan ada juga siswa-siswi yang ketahuan sedang bermain HP dan membuka aplikasi *facebook* pada saat jam mata pelajaran berlangsung 15 orang. rata-rata dari siswa yang bermasalah cabut berasal dari keluarga yang memiliki tingkat ekonomi yang termasuk rendah karena sebagian dari siswa siswi ini tidak mempunyai hp dan sebagian lagi memiliki hp yang tidak mempunyai layanan akses internet sehingga jika mereka menggunakan atau membuka *facebook* menggunakan fasilitas warnet (*warung internet*) yang ada disekitar sekolah mereka dan terkadang mereka lebih rela menggunakan uang saku mereka untuk kewarnet untuk membuka aplikasi *facebook* ini. siswa siswi yang ketahuan bermain hp dikelas dan sedang membuka aplikasi *facebook* diberi hukuman dengan mengambil

dan menahan hp mereka tersebut. Hp dari siswa siswi tersebut akan dikembalikan apabila yang mengambil atau menjemputnya adalah orang tua para murid. Hal ini dikarenakan untuk memberi efek jera kepada siswa siswi. Namun tak jarang dari siswa siswi membiarkan hp mereka tertahan karena tidak berani menggundang orang tuanya kesekolah, mereka lebih rela hpnya tertahan dan mengantikan hpnya dengan yang baru. Hal ini dikarenakan sebagian dari mereka memiliki keluarga yang ekonominya tinggi.

Pada kasus yang lain, yang peneliti temukan pada saat observasi di daerah sekolah ini. Salah satu kasus dimana ada orang tua siswa yang menceritakan keluhannya kepada peneliti, dimana anaknya yang juga masih baru dalam memiliki akun facebook ini menggunakan waktu luangnya untuk bermain facebook. Keluarga ini tergolong memiliki ekonomi tinggi, karena memiliki usaha toko harian yang juga sudah cukup besar di daerah ini, oleh sebab itu sanggup membelikan anaknya smartphone yang harganya juga cukup mahal. Namun, disisi lain dengan adanya smartphone yang dimiliki siswa tersebut membuat waktu nya habis tersita dengan membuka facebook dari hp miliknya. Ia menjadi lupa dengan tanggung jawab dan tugas yang diberikan oleh orang tuanya kepada dia. Orang tua nya juga bercerita bahwa siswa tersebut membuka facebook bukan pada saat hanya siang hari, namun juga sampai dengan larut malam bahkan dini hari yang sering membuat dia bangun kesiang. Bahkan smartphone yang

dia miliki tidak pernah terlepas dari tangannya. Terkadang jika dia kehabisan kuota untuk bermain internet dia akan membuka facebook lewat laptop. Hal ini mengakibatkan dia sering di tegur dan dimarahi oleh orang tuanya. Namun demikian, dia sering tidak menghiraukannya dan terus saja bermain facebook tanpa mengenal batasan waktu.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka peneliti tertarik dan ingin mengetahui lebih dalam mengenai penggunaan *facebook* dikalangan remaja, terutama pada siswa-siswi di SMA Negeri 1 Purba Tigarunggu, dengan mengambil judul **“Facebook dan Perubahan Perilaku Dikalangan Remaja (Studi Kasus pada Remaja di Desa Tigarunggu Kec.Purba Kab. Simalungun)”**.

2. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana aktivitas remaja dalam penggunaan media sosial Facebook?
2. Bagaimana pengaruh Facebook terhadap perilaku di kalangan remaja dalam penggunaan media sosial Facebook?

3. TINJAUAN PUSTAKA

Teori Perubahan Sosial

Perubahan merupakan suatu pergeseran nilai yang dialami manusia dalam menjalani aktivitas kehidupannya. Setiap individu pasti mengalami perubahan, karena perubahan merupakan karakteristik semua masyarakat termasuk didalamnya kebudayaan yang perubahannya berbeda-beda menurut

waktu dan tempat. Soemardjan dalam Indra Sudrajat(2010) menyatakan bahwa perubahan sosial merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada lembaga kemasyarakatan yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai, sikap, pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat.

Perubahan-perubahan dinamika sosial budaya tidak selalu berarti kemajuan, tetapi dapat pula berarti kemunduruan dalam bidang-bidang kehidupan tertentu. Perubahan sosial menyangkut segala macam perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk nilai, sikap, dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Menurut Soekanto mengelompokkan faktor-faktor yang menyebabkan perubahan sosial dalam dua golongan besar yaitu faktor yang berasal dari dalam masyarakat sendiri (faktor internal) dan faktor yang bersumber dari luar masyarakat (*faktor eksternal*). Faktor Internal yaitu diantaranya adalah bertambahnya atau berkurangnya penduduk, adanya penemuan baru, pertentangan (*konflik*) masyarakat, terjadinya pemberontakan atau revolusi, dan ideologi. Faktor eksternal yaitu adalah lingkungan alam fisik yang ada di sekitar manusia, pengaruh kebudayaan masyarakat lain dan peperangan.

Melalui adanya pengaruh perkembangan teknologi yang memunculkan berbagai macam jejaring sosial yakni salah satunya adalah jejaring sosial *facebook* mengakibatkan adanya perubahan-perubahan sosial yang terjadi dalam

kehidupan masyarakat khususnya di kalangan para remaja yang masih dalam pendidikan. Melalui kehadiran jejaring sosial *facebook*, mengubah interaksi yang terjadi diantara pengguna *facebook* diantaranya perubahan nilai, sikap, pola perilaku di antara kehidupan sosial remaja (siswa/siswi SMA Negeri 1 Purba).

Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk merubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan (Effendy, 2000 : 13)

Effendy mengidentifikasi bahwa terdapat lima jenis komunikasi, yakni:

1. Komunikasi individu dengan individu (*antarpribadi*) adalah komunikasi antar perorangan dan bersifat pribadi baik yang terjadi secara langsung (*tanpa medium*) ataupun tidak langsung (*melalui medium*)
2. Komunikasi individu dengan kelompok memfokuskan pembahasannya kepada interaksi diantara kelompok-kelompok kecil. Komunikasi kelompok juga melibatkan komunikasi antarpribadi di dalamnya. Pembahasannya meliputi dinamika kelompok, bagaimana penyampaian informasinya, pola dan bentuk interaksi, serta pembuatan keputusan.

3. Komunikasi Organisasi menunjuk pada pola dan bentuk komunikasi yang terjadi dalam konteks dan jaringan organisasi. Komunikasi organisasi juga melibatkan komunikasi antarpribadi dan komunikasi kelompok. Pembahasannya meliputi struktur dan fungsi organisasi serta kebudayaan organisasi.
4. Komunikasi sosial adalah salah satu bentuk komunikasi yang lebih intensif, di mana komunikasi terjadi langsung antar komunikator dan komunikan, sehingga situasi komunikasi berlangsung dua arah dan lebih diarahkan kepada pencapaian suatu integrasi sosial.
5. Komunikasi massa adalah sebuah proses penyampaian pesan atau informasi yang bersifat umum dan berlangsung pada tingkat masyarakat luas. Pada tingkat ini komunikasi dilakukan dengan menggunakan media massa.

1. Kelebihan Facebook

Di dalam jejaring sosial seperti Facebook tentu memiliki kelebihan untuk kepentingan yang lain. Menurut Wati dan Rizky (2009), Ada beberapa kelebihan dari keberadaan Facebook yaitu sebagai berikut:

a. Informatif

Pada Facebook telah tersedia fasilitas yang berbeda dengan jejaring sosial yang lain diantaranya fasilitas News, feed, update status. Sehingga pengguna Facebook dapat mengikuti apa yang sedang terjadi di Facebook.

b. Mudah nya berkomunikasi dengan orang lain di Facebook.

c. Dapat mengganti foto profil atau informasi lain yang dapat dilihat oleh orang lain.

d. Sebagai berkumpulnya komunitas, media promosi untuk kepentingan dan tujuan lain yang sesuai dengan kepentingan bersama.

e. Sistem proteksi untuk menghindari para hacker agar akun pengguna Facebook yang di buka paksa tersebut tidak bisa mengaksesnya kecuali harus konfirmasi terlebih dahulu ke alamat e-mail yang lama.

2. Facebook di Indonesia

Pengguna Facebook di Indonesia masih didominasi oleh kaum kelas menengah ke atas yang memiliki akses internet (yang masih tergolong mahal di Indonesia). Kebanyakan mereka adalah pelajar, mahasiswa, dosen, pekerja, politisi serta beberapa tokoh-tokoh nasional. Terhitung sampai 22 Februari 2009, ada 1.333.649 user Indonesia telah mendaftarkan diri di Facebook dan sekitar 73% (976.372 orang) di antaranya adalah user usia produktif (18-34 tahun). Dilihat dari gender, 688.306 pengguna Facebook laki-laki dan 600.045 user perempuan. Demam Facebook adalah kelanjutan dari keberhasilan situs komunitas Friendster yang berhasil menjaring 12 juta "registered users" atau sekitar 60% pengguna internet di Indonesia (Friendster, 2008). Bahkan banyak pengguna Friendster yang melakukan migrasi ke Facebook karena layanan yang diberikan lebih lengkap dan mengikuti selera masyarakat. Facebook memiliki sederet fitur yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung (real time), seperti chatting, tag foto, blog, game, dan update status yang dinilai lebih keren dari Friendster.

3. Facebook dan Remaja

Di era komunikasi yang serba modern ini, Facebook menjadi salah satu media sosial yang digunakan oleh anak remaja. Anak remaja saat ini pasti membutuhkan suatu media tempat mereka dapat berekspresi dan mencari informasi yang anak tersebut butuhkan. Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolong. Serta sebagai masa mencari sesuatu yang dipandang bernilai, pantas di junjung tinggi (Jahya, 2011).

Di dalam kehidupan anak remaja dimana mengalami pertumbuhan seiring berkembangnya waktu dan selalu mencari informasi yang baru. Hal ini dibuktikan oleh penggunaan handphone yang sudah terinstal aplikasi Facebook sehingga aktifitas pun dapat dilakukan. Sehingga aktifitas seperti chatting dan menulis pesan status menjadi hal yang sangat mudah dilakukan oleh anak remaja.

Sumber daya waktu merupakan sumber daya yang tidak dapat dikategorikan sebagai sumber daya materi atau sumber daya manusia, dan sumber daya waktu tidak dapat ditambah, dikurangi, diakumulasi, atau disimpan. Setiap manusia memiliki waktu yang sama, yaitu 24 jam dalam satu hari. Alokasi waktu terdiri dari lima kegiatan antara lain: (1) mencari nafkah, (2) pekerjaan rumah tangga, (3) kegiatan sosial dan pendidikan, (4) kegiatan pribadi, dan (5) waktu luang (*leisure*). Sedangkan alokasi waktu untuk anak adalah sebagai berikut (1) pekerjaan rumah tangga (membantu ibu, membersihkan tempat tidur), (2)

kegiatan sosial dan pendidikan (belajar, les, sekolah, ekstrakurikuler), (3) kegiatan pribadi (mandi, shalat, mengaji), dan (4) waktu luang (rekreasi, menonton, olah raga, mengakses internet) (Guhardja et al. 1993). Waktu beraktifitas adalah penggunaan waktu yang khusus yang dimanfaatkan hanya untuk aktifitas rutin sehari-hari. Kegiatan atau aktifitas yang umumnya dimiliki oleh remaja dalam sehari-hari adalah sekolah. Sekolah adalah tempat remaja menghabiskan waktunya dalam satu hari. Pada umumnya waktu yang dihabiskan remaja di sekolah berkisar antara tujuh sampai sembilan jam dalam satu hari. Waktu luang adalah waktu senggang di luar aktifitas rutin sehari-hari. Waktu luang dapat diisi oleh remaja untuk mengerjakan pekerjaan berat di luar pekerjaan rutin, berkumpul bersama dengan teman-teman, mendengarkan musik, menonton televisi, membaca buku, atau melakukan kegiatan olahraga.

Berdasarkan kutipan di atas, komunikasi merupakan proses penyampaian pikiran dan perasaan kepada orang lain yang terjadi melalui interaksi antara seseorang dengan orang lain. Jejaring sosial *facebook* merupakan salah satu sarana terjadinya komunikasi secara tidak langsung (*dunia maya*). Melalui *facebook*, para remaja dapat melakukan komunikasi secara tidak langsung. Melalui *dunia maya* tersebut, para remaja dapat berkomunikasi dengan siapa saja, tanpa harus saling mengenal. Dengan terbukanya komunikasi, lambat laun akan menyebabkan perubahan sosial.

Teori Gaya Hidup

Gaya hidup menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia di dalam masyarakat (KBBI, 2008: 443). Gaya hidup (life style) adalah karakter konsumsi modern (Lury, 1998 :112). Tindakan konsumsi secara aktif dilakukan konsumen untuk menunjukkan status sosial, selera yang baik atau sekedar untuk diketahui agar jangan dikatakan ketinggalan jaman, dan digunakan sebagai penunjuk posisi sosial dan gaya sosial konsumen yang mencari posisi mereka diantara konsumen lain (Lury, 1998: 57-67). Salah satu proses konsumsi yang dilakukan masyarakat dalam kajian ini adalah konsumsi terhadap salah satu bentuk materi, yaitu handphone .

Tindakan konsumsi yang dilakukan secara terus-menerus oleh masyarakat menjadikan suatu budaya konsumtif yang tak akan pernah habis dalam mengkonsumsi barang berupa Handphone. Dalam makalah yang mengulas teori budaya konsumen, Featherstone membaginya menjadi tiga tipe. Pertama, dia melihat konsumerisme sebagai cara atau tahapan tertentu perkembangan kapitalis. Kedua, merupakan persoalan yang lebih bersifat sosiologis, mengenai hubungan antara penggunaan benda-benda dan cara-cara melukiskan status: “fokusnya disini mengenai cara-cara yang berbeda ketika ketika orang menggunakan benda-benda untuk menciptakan ikatan atau pembedaan social.” Ketiga ada yang menaruh perhatian terhadap kreatifitas praktik-praktik konsumen. (Chaney, 2011: 67). Gaya hidup merupakan ciri sebuah

dunia modern, atau yang biasa disebut modernitas. Maksudnya adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain.

Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup membantu memahami apa yang orang lakukan, mengapa mereka melakukannya, dan apakah yang mereka lakukan bermakna bagi dirinya maupun orang lain. (Chaney, 2011: 40) Gaya hidup merupakan bagian dari kehidupan sosial sehari-hari seseorang. Gaya hidup juga berfungsi dalam interaksi, dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami oleh seseorang yang tidak hidup dalam dunia modern. (Chaney, 2011: 40-41)

Gaya hidup juga bergantung pada bentuk-bentuk kultural, masing-masing merupakan gaya, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu yang merupakan karakteristik seseorang atau kelompok (Chaney, 2011: 41). Yasraf Amir Piliang (1999: 209) juga menjelaskan bahwa gaya hidup merupakan pola hidup seseorang dan bagaimana individu atau kelompok dalam menghabiskan waktu, ruang, uang dan barang karakteristiknya. Proses gaya hidup dipengaruhi oleh pengetahuan dan pandangan oleh masing-masing orang. Susanto menjelaskan, dengan informasi global, walaupun mereka tidak pernah ke luar negeri, mempunyai pengaruh yang besar bagi generasi mendatang. Tidak semua nilai-nilai hidup itu negatif, dan sebaliknya tidak semuanya positif (Susanto, 2001:

85).Gaya hidup juga dipandang sebagai suatu proyek kehidupan dan menunjukkan individualitas (Featherstone, 2001: 205).

Pelajar yang menggunakan facebook merupakan salah satu contoh yang diperoleh dari adanya iklan dan pengaruh lingkungan pergaulan yang memaksa mereka harus menggunakan media sosial tersebut agar bisa dianggap modern.

Munculnya Handphone dan di sertai media social lainnyadi Indonesia memunculkan pola perilaku dan menimbulkan gaya hidup dikalangan remaja.

4. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian lapangan merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Tylor dalam (Moleong, 2005:4) metode kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang bisa diamati. Selain melalui penelitian lapangan, dilakukan juga studi pustaka untuk menambah literatur yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Literatur tersebut dapat berupa buku-buku, jurnal, artikel dan tulisan-tulisan ilmiah lainnya, serta internet yang memmuat berbagai karangan-karangan ilmiah mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian tersebut.

Menurut Susilo Rahardjo dan Gudnanto (2011: 250) studi kasus adalah suatu metode untuk memahami

individu yang dilakukan secara integrative dan komprehensif agar diperoleh pemahaman yang mendalam tentang individu tersebut beserta masalah yang dihadapinya dengan tujuan masalahnya dapat terselesaikan dan memperoleh perkembangan diri yang baik.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di desa Tigarunggu tepatnya di SMA N 1 Kec.Purba, Kab.Simalungun, Sumatera Utara.Peneliti mengambil lokasi penelitian di daerah ini karena merasa tertarik dengan perubahan para remaja yang menggunakan facebook.

Subjek Penelitian

Jumlah subjek penelitian ini adalah 7 orang siswa.Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *snowball sampling*.Snowball sampling adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel begitu seterusnya sehingga jumlah sampel semakin banyak.Ibarat bola salju yang menggelinding semakin lama semakin besar.Teknik snow ball pada awalnya sedikit terus menggelinding sampai pada batas tertentu.Jika peneliti merasa informasinya sudah cukup, maka peneliti bisa menghentikan penelitiannya. Dari situ baru dapat diketahui berapa sampel yang telah dipilih sebagai informan penelitian (Tohirin,hal : 69: 2012).

Sedangkan aktivitas (*activity*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan *facebook* di

kalangan remaja di daerah ini yang dilihat dari segi cara menggunakan *Facebook*, serta manfaat yang diperoleh remaja atau siswa-siswi dengan kehadiran jejaring sosial *Facebook*.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik observasi adalah pengujian secara intensional atau bertujuan suatu hal, khususnya untuk maksud pengumpulan data merupakan suatu verbalisasi mengenai hal-hal yang diamati. Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi (*Participant Observer*). Observasi partisipasi adalah pengumpulan data melalui observasi terhadap objek pengamatan dan langsung hidup bersama, merasakan serta berada dalam aktifitas kehidupan objek pengamatan (Bungin, 2008: 116).

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2006). Wawancara dilakukan dengan subjek dengan tujuan mendapatkan data yang akurat serta mendapatkan informasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara memperoleh dan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dan mempunyai nilai ilmiah seperti referensi dan buku

perpustakaan, jurnal, koran, internet dan lain-lain.

Teknik Analisis Data

Menurut Spradley (2006:131-132) langkah analisis bisa dilaksanakan setelah semua data dikumpulkan. Analisis data dilakukan setelah data-data dikumpulkan dengan lengkap melalui wawancara, buku-buku, majalah, artikel, hasil laporan penelitian, internet dan lain-lain yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Penelitian kualitatif menghasilkan deskripsi atau uraian berupa kata-kata tertulis dan lisan dari masyarakat pendukung dan perilaku yang diamati (dalam Bogdan dan Moleong, 2006:6).

5. Aktivitas Remaja dalam Menggunakan Media Sosial Facebook

Banyak remaja yang pada umumnya adalah pelajar berpendapat facebook merupakan salah satu penyedia layanan komunikasi yang lebih modern melalui jejaring dunia maya internet. Facebook mempermudah komunikasi dengan orang lain tanpa batas dimanapun dan kapanpun, baik dengan orang lain yang kita kenal dan tidak kita kenal. Beberapa fitur yang ditawarkan memudahkan para user untuk berekspresi dalam menarik perhatian para user lainnya dan nantinya akan berkenalan dan membentuk jaringan pertemanan baru. Apabila satu user telah masuk ke dalam komunitas yang dibentuk maka dia akan dapat mengakses segala informasi dari user yang telah dimasukinya. Facebook telah memfasilitasi pembentukan jalinan pertemanan dikalangan

penggunanya tanpa harus ada kontak langsung antara para pengguna. Begitu mudahnya mengakses teman-teman sehingga jaringan pertemanan dapat dengan cepat terbentuk tanpa perantaraan orang, tanpa banyak prosedur yang membingungkan. Sangat jarang dijumpai jaringan power yang mengikat anggotanya dalam struktur jaringan yang memiliki kewajiban yang mesti dijalankan oleh anggotanya. Disini yang ada hanya emosi, kalau terus di pupuk dapat menjadi erat, tidak ada paksaan, para pelaku melakukan kegiatan apapun dengan sukarela. Dengan adanya facebook merubah minat pelajar untuk berprestasi belajar dan terkadang dengan seringnya bermain facebook para remaja ini lupa waktu untuk melakukan kegiatannya sebagai pelajar. Namun ada juga teknik para remaja ini untuk mengatasi bagaimana agar prestasi belajar terjaga dengan tidak meninggalkan tanggung jawabnya sebagai pelajar. Dengan belajar dan mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan.

Aktivitas dalam penggunaan facebook yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku seseorang pelajar. Hampir seluruh remaja sudah mengenal facebook dan kegunaannya namun terkadang pengaruh yang di timbulkan oleh facebook seperti kecanduan dapat mengakibatkan penurunan prestasi belajar.

Sarana untuk merileks kan pikiran, Facebook dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang menarik salah satunya adalah berbagai games yang menarik seperti castelville, zynga poker, Farmville, dan masih banyak

yang lain. Jika sedang jenuh para remaja yang umumnya adalah pelajar dapat online sambil memainkan games-games yang diinginkan serta dapat sambil chating dengan teman-temannya yang lain, atau ketika sedang stress memikirkan banyak nya tugas atau masalah-masalah lain para pelajar biasanya akan meng-update statusnya di Facebook dan akan di komentari oleh teman-temannya. tak jarang komentar-komentar yang di berikan merupakan komentar-komentar yang lucu, hingga tak jarang di temui remaja yang sedang online senyum-senyum sendiri ketika berhadapan dengan laptop ataupun handphone ketika sedang mengakses situs Facebook

6. Pengaruh Facebook Terhadap Perilaku di Kalngan Remaja dalam Penggunaan Media Sosial Facebook

Pada umumnya pola interaksi di kalangan remaja sebelum adanya facebook sering dilakukan melalui handpone juga melalui pertemuan secara langsung. Dimana pola interaksi ini lebih banyak dilakukan melalui face to face atau bertemu secara langsung. Dimana sekolah menjadi wadah yang besar dalam memfasilitasi terjadinya pola interaksi tersebut. Pola interaksi seperti ini bisa dianggap sangat lambat.

Setelah adanya facebook interaksi di kalangan para remaja pun kini bukan hanya sebatas bertegur sapa, bertemu dan berbincang. Melalui facebook hubungan yang telah terjadi dapat menjadi lebih akrab bahkan lebih

menyenangkan. Karena selain untuk lebih mengetahui informasi tentang teman facebook juga dapat menjadi sarana untuk saling berbagi berbagai macam informasi seperti minat bersama maupun informasi-informasi yang sedang banyak trend.

Dengan kemunculan facebook para remaja ini bisa tergabung dalam suatu komunitas sekolah mereka. Selain itu para remaja ini menjadi menemukan banyak teman, baik itu teman yang sudah saling kenal maupun teman baru yang belum pernah bertemu sebelumnya. Setelah menjalin pertemanan yang di facebook, pertemanan itu juga dapat berlanjut ke dunia nyata.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa pengaruh positif dan negative yang diakibatkan facebook cenderung kedalam masalah individu itu sendiri. Semakin remaja-remaja ini menggunakan facebook sebagai sarana komunikasinya membuat mereka mendapatkan efek untuk dirinya sendiri baik untuk lingkungan social ia berkomunikasi. Media sosial dapat memberikan hal positif jika media sosial dibarangi dengan batasan-batasan tertentu agar menjaga penggunaan tidak berlebihan yang membuat lupa waktu dan permasalahan yang timbul merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Facebook sebagai salah satu sara menghibur diri dari masalah yang dialami dalam kehidupan penggunanya. Dengan membuat satus mereka di facebook dengan apa yang mereka alami, kemudian teman-teman facebook merespon memberikan

penghiburan sesaat bagi penggunanya. Dengan hasil demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi perubahan perilaku untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan mengalihkan keadaan yang yang terjadi.

7. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Banyak remaja khususnya pelajar di SMA Negeri 1 Purba berpendapat facebook merupakan salah satu penyedia layanan komunikasi yang lebih modern melalui jejaring dunia maya internet. Facebook mempermudah komunikasi dengan orang lain tanpa batas dimanapun dan kapanpun, baik dengan orang lain yang kita kenal dan tidak kita kenal. Beberapa fitur yang ditawarkan memudahkan para user untuk berekspresi dalam menarik perhatian para user lainnya dan nantinya akan berkenalan dan membentuk jaringan pertemanan baru. Apabila satu user telah masuk ke dalam komunitas yang dibentuk maka dia akan dapat mengakses segala informasi dari user yang telah dimasukinya. Facebook telah memfasilitasi pembentukan jalinan pertemanan dikalangan penggunanya tanpa harus ada kontak langsung antara para pengguna. Begitu mudahnya mengakses teman-teman sehingga jaringan pertemanan dapat dengan cepat terbentuk tanpa perantara orang, tanpa banya prosedur yang membingungkan. Sangat jarang dijumpai jaringan power yang mengikat anggotanya dalam struktur jaringan yang memiliki kewajiban yang mesti dijalankan oleh anggotanya. Disini yang ada hanya

emosi, kalau terus di pupuk dapat menjadi erat, tidak ada paksaan, para pelaku melakukan kegiatan apapun dengan sukarela.

Facebook dapat mempengaruhi prestasi belajar jika remaja yang masih dalam usia sekolah meninggalkan kewajibannya sebagai pelajar, dan tidak melakukan tugas pelajar semestinya. Seperti belajar, mengerjakan tugas rumah dan lain-lain. Facebook dapat membuat pelajar lupa waktu untuk melakukan kegiatan penting lainnya. Prestasi belajar ada jika pelajar ini memberikan waktu mereka untuk belajar. Namun jika mereka menghabiskan waktunya dengan bermain facebook maka tugas-tugas yang diberikan disekolah terbengkalai yang membuat mereka menjadi malas dan mengakibatkan prestasi belajar menurun.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada para pelajar remaja di SMA N 1 Purba untuk dapat mengontrol penggunaan Facebook dengan memperhatikan waktu agar dapat menggunakan dengan baik waktu luang dan waktu untuk kegiatan sekolah.
2. Di harapkan kepada orang tua remaja ini untuk dapat mengontrol aktivitas kegiatan anak agar tidak berperilaku menyimpang.
3. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Piliang, Yasraf. 1999. *Hiper-realitas Kebudayaan: Semiotika, Estetika, Posmodernisme*. Bandung: LKIS.
- Bungin, Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- _____. 2008. *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana
- Celia Lury. 1998. *Budaya Konsumen*. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.
- Chaney, David. 1996. *Lifestyle: Sebuah Pengantar Kompeherensif*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Effendy, Onong. 2000. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung :
- PT. Rosdakarya
- Ely, Donald P. 2002. *Trends in Educational Technology*. New York: ERIC.
- Featherstone, Mike. 2001. *Posmodernisme Dan Budaya Konsumen*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Goodman dan Ritzer. 2005. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prenada Media.
- Hidayat, Deddy Nur. 2009. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers
- Jahja, Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan*: Jakarta. Kencana
- Moleong, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya Oofsset.

- M.Setiadi,Ely dan Usman Kolip, 2011. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Napitupulu, Darmawan, 2008. *Pengaruh teknologi informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Bangsa*. <http://darmawan70.wordpress.com>
- Rahardjo, Susilo dan Gudnanto.2011. *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Kudus: Nora Media Enterprise
- Sztompka .Piotr. 2004, *Sosiologi Perubahan Sosial*, Jakarta: Prenada media.
- Soekanto, Soerjono. 1982. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sunarto, Kamanto. 2000. *Pengantar Sosiologi(edisi kedua)*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Spradley. 2008. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*.Bandung:Alfabet.
- Tamburaka, Apriyadi. 2013, *Literasi Media “Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa”*.Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Wati, Mardiana dan Rizky, A.R. (2009). *5 Jam Menjadi Terkenal Lewat Facebook*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Worsley Peter. 1992.*Pengantar Sosiologi: Sebuah Pembanding*, pent, Hartono Hadikusumo, Yogyakarta: PT: Tiara Wacana Yogya.
- Christin Natalia Sattu. 2012, *Situs Facebook di kalangan mahasiswa (studi kasus perubahan pola interaksi mahasiswa FisipUnhas)*
- Ratih Dwi Kusumaningtyas. 2010, *Peran Media Sosial Online (Facebook) sebagai saluran Self Disclosure Remaja Putri di Surabaya (Studi Deskriptif Kualitatif mengenai Peran Media Sosial Online (Facebook) sebagai saluran Self Disclosure Remaja Putri di Surabaya)*

Sumber Internet

<http://qotrinnidaaz.blogspot.com/2009/11/dampak-positif-dan-negatif-internet.html>

http://blogsiputri.blogspot.com/2013/02/pengertian-dan-ciri-ciri-remaja_28.html

Skripsi/Makalah Ilmiah